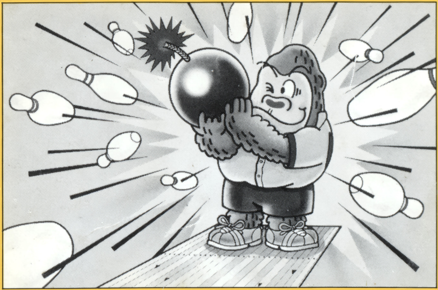
任天堂 ファミリー コンピュータ™用カセット

FS-2005G
(TFS-DL)

スポーツ・シミュレーション・ゲーム

ダイナマイトボウル

Dynamite Bowl



取扱説明書

TOEMILAND

このたびは、トエミランドのファミリーコンピュータ用カセット「ダイナマイト ボウル／FS-2005G(TFS-DL)」をお買いあげいただき、誠にありがとうございました。

ご使用の前に取扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

使用上の注意

1. 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
2. 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど汚さないでください。故障の原因となります。
3. シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油でふかないでください。
4. テレビ画面から、できるだけ離れてゲームをしてください。
5. 長時間ゲームをする時は、健康のため約2時間ごとに10分～20分の小休止をしてください。

スポーツ・シミュレーション・ゲーム

ダイナマイトボウル Dynamite BOWL

目次

1.ダイナマイト・ボウル

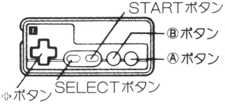
ファミリー・スポーツ・ゲームの決定版ボウリングをシミュレートしたスポーツ・ゲームです。ダイナマイト・ボウルでは少しずつ違う特性(レーン・コンディション)を持つ30のレーンが用意されており、そのうちの１つのレーンでゲームは行なわれます。
まず、５人の個性を持ったキャラクターの中から１人を選び、７ポンド、９ポンド、11ポンド、13ポンド、15ポンドの５種類のボールから１つを選びゲームをスタートします。
１度に最高５人でプレイする事が可能、ですから５人家族でも全員で楽しめます。
本物のボーリング場の様に３Ｄ(立体)ピンアクションがシミュレートされています。
さらに、シミュレーション・ゲームのGAME Aに加えて全く新しいボウリング・ゲームルールを採用したGAME Bも用意されています。

さあみんなで、300点のパーフェクトにアタックしよう。

2.コントローラーの操作方法

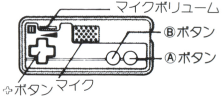
● Ⅰ コントローラー

プレイヤー1、3、5の人が使用します。



● Ⅱ コントローラー

プレイヤー2、4の人が使用します。



● ✣ボタン

タイトル画面では、**プレイヤーの数**1～5人を**上下**で、**レーン・ナンバー**の1～30番を**左右**で選びます。メニュー画面では、プレイヤーの**キャラクター**を**上下で**、使用する**ボール**を**左右**で選びます。ゲーム画面では、**アドレス・ポイント**を**左右**で、**投げ出し角度**を**上下**でコントロールします。

● SELECTボタン

GAME A 又は GAME B の選択をします。

● STARTボタン

押すと次の画面へ進みます。

●Ⓐボタン
メニュー画面では、多人数プレイのメニュー設定の決定になります。ゲーム画面では、ボール・コントロール、ボール・スピードの決定になります。

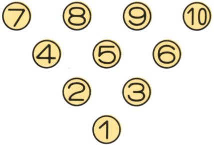
●Ⓑボタン
スコア画面からゲーム画面に戻す時使用します。

3.あそび方

●GAME A
（ボウリング・モード）
通常のボウリング・ゲームをシミュレートしたモードです。選んだレーン、キャラクター、ボールでパーフェクトにチャレンジして下さい。
ルールは通常のボウリングと同じで、2回の投球（1フレーム）で、10本のピン全てをたおす事が目的です。これを10回（10フレーム）行ない得点を競います。但し10フレーム目は、2回の投球までに10本のピンを全てたおしていれば、3投目を投げることが出来ます。
スペアーをとると次の1投の得点が加えられ、ストライクだと次とその次の2投の得点が加算できます。

●GAME B（ダーツ・モード）
通常のボーリングのルールを新しいルールに変えたモードです。GAME A 同様、選んだレーン、キャラクター、ボールでチャレンジ

して下さい。
ルールは1回の投球（1ターン）で、10本のピンをたおすのですが、たおれたピンの番号を加算して、500点ちょうどになるのに何投かかるかを競います。(当然少ない方が優秀です)
但し、得点の加算はストライク（10本のピン全てをたおす）を取った時点からスタートします。しかし、それ迄の投球数は加算されてゆきます。又、500点ちょうどにならず越えた場合には、その次のターンより500点に向け減算されます。そして再び500点以下になれば次の投球は加算になります。
多人数でプレイした場合には、500点ちょうどを達成した人が出た時点でゲーム終了となります。



各々ピン番号が得点となります。
（例：6番ピンと9番ピンと10番ピン3本のみ倒した場合は　6＋9＋10＝25　25点となります。）

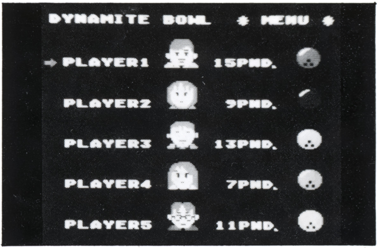
4.ゲームの進め方

○タイトル画面



GAME AかGAME Bかを SELECT ボタンで選びプレイヤーの人数を✚ボタン上下で、又レーンナンバーを✚ボタン左右で決定します。設定が終了しSTART ボタンが押されるとメニュー画面に切り替ります。

○メニュー画面



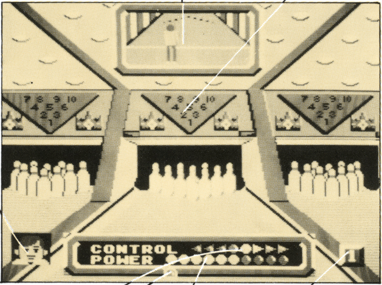
タイトル画面で設定したプレイヤーの人数分のキャラクターとボールを選びます。２人以上のプレイヤー設定がされている場合は、プレイヤー１、３、５はⅠコントローラーを、プレイヤー２、４はⅡコントローラーを、それぞれ操作して下さい。
まず、**キャラクター選択**は、**✚ボタン上下**で行ないます。キャラクターは全部で５種類ですが、それぞれ同じキャラクターを指定することは出来ません。
次に**ボール選択**は**✚ボタン左右**で行ないます。ボールは重さ別に７ポンド、９ポンド、11ポンド、13ポンド、15ポンドと５種類用意されています。これは同じ重さのボールを選択する事が出来ます。
２人以上でプレイする場合は、Ⓐボタンを押せば次のプレイヤーの設定に移ります。全てのプレイヤーの設定が終わり**STARTボタン**を押すとゲームがスタートします。

○ゲーム画面

アドレスレーン

プレイ中のキャラクター

残ピン表示



1投目～3投目の表示

スピード・インジケーター
（ボールのスピード・インジケーター）

アドレス・リリースの各ポイント・インジケーター
（アドレス位置、ボールの投出し角度設定のインジケーター）

コントロール・インジケーター
（フック・ストレート・スライスを決定させるインジケーター）

最初にアドレス位置を✚ボタンの左右で決め
ボールの投げ出し角度を✚ボタン上下で決めます。それぞれアドレスリリースの各ポイントのインジケーターに表示されます。
次に自動で動いているコントロール・インジケーターをⒶボタンで止めます。止めた位置によりフック・ストレート・スライスの球種が決定されます。（左がフック、右がスライス）
最後に、自動で動いているスピード・インジケーターをⒶボタンで止めます。止めた位置によりボールのスピードが決定されます。
ここまでの操作で、ボールは投げ出され、ピンをたおします。

●GAME A では、1投目終了後、残ピンがあれば残ピン表示のモニターにピン番号が表示され、2投目へと移ります。全員が1フレーム終了すればスコア画面が自動的に表示されます。Ⓑボタンでゲーム画面に戻ります。

●GAME A は、10フレームの投球終了後、スコア画面に移りゲーム終了となります。

●GAME B は、得点が500点ちょうどのプレイヤーが出たら、スコア画面に移りゲーム終了となります。

●そして各モードともゲーム終了後はSTARTボタンを押すことによりTOP-5登録画面に移ります。

5.TOP-5の登録

- 各モードにおいて高得点となれば、TOP-5に**名前**と**血液型**を登録します。
- 名前の入力はアルファベット8文字まで可能です。✚ボタン左右でアルファベットを選びⒶボタンで決定です。Ⓐボタンを8回押すと次の血液型の選択に移ります。

  血液型は✚ボタン左右で選択しⒶボタンで決定して下さい。
- 名前、血液型の入力が終了しSTARTボタンを押せばタイトル画面に戻ります。

  但し、電源OFFされた場合には、TOP-5は消去されます。

6.得点例

●GAME A

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
7 −	9 ◢	5 ◢	⧗	9 −	⧗	⧗	7 2	⧗	⧗ ⧗ ⧗
7	22	42	61	70	97	116	125	155	185

1フレーム　1投7本、2投ミス0本
7+0=7
2フレーム　1投9本、2投スペアー
9+1+5(3フレームの1投)+7=22
3フレーム　1投5本、2投スペアー
5+5+10(4フレームの1投)+22=42
4フレーム　1投ストライク
10+9(5フレームの1投)+0(5フレームの2投)+42=61
5フレーム　1投9本、2投ミス0本
9+0+61=70
6フレーム　1投ストライク
10+10(7フレームの1投)+7(8フレームの1投)+70=97
7フレーム　1投ストライク
10+7(8フレームの1投)+2(8フレームの2投)+97=116
8フレーム　1投7本、2投2本
7+2+116=125
9フレーム　1投ストライク
10+10(10フレーム1投)+10(10フレーム2投)+125=155
10フレーム　1投ストライク、2投ストライク、3投ストライク
10+10+10+155=185

○GAME B

		得点
1投目	9本	0
2投目	5本	0
3投目	ストライク	55
4投目	1本(10番ピン)	10+55=65
5投目	9本(5番ピン残)	50+65=115
6投目	ストライク	55+115=170
	∫	
		475
13投目	ストライク	55+475=530
14投目	9本(5番ピン残)	−50+530=480
15投目	4本(1、3、6、10)	20+480=500

7.ワンポイント・アドバイス

◎パーフェクト・ボウラーになるためには…?

- とにかく練習を重ねて、ストライクを取れるポイント、投げ出し角度、球種を探して下さい。1回ストライクを取っても同じように何回も取れるとは限りませんので、数多くのポイントを知っていないとだめだね。
- 30のレーンの中には、すごいレーン特性のがあるから、投げ出し角度をうまく使ってね。
- 自分にあったレーンを早く探し出すことも上達の早道だよ。

◎200点以上を出すとかわいいゴリラが君を祝福するよ。

◎パーフェクト(300点)を達成すると幻のレーンが登場します。

●品質には万全を期していますが、万一製品に当社の責任による不良がありましたら新しい製品とお取り替えいたします。それ以外の責任はご容赦下さい。
●製品の仕様は将来予告なしに変更することがあります。

作曲：丸山恵市

東芝EMI株式会社 第II営業本部
〒107 東京都港区赤坂2-2-17
TEL.03(587)9145・9148

TOEMILAND

東芝EMI株式会社

本　　　社	〒107 東京都港区赤坂2-2-17 ☎03-587-9145
東京第１支店	〒110 東京都台東区上野7-2-9 ☎03-844-5805(代)
東京第２支店	〒110 東京都台東区上野7-2-9 ☎03-843-3751(代)
第II営業本部 東京営業部	〒110 東京都台東区上野7-2-9 ☎03-843-5081(代)
大阪支店	〒530 大阪市北区芝田町2-7-18 ☎06-376-4961(代)
第II営業本部 大阪営業部	〒530 大阪市北区芝田町2-7-18 ☎06-376-4131(代)
名古屋支店	〒460 名古屋市中区大須1-34-19 ☎052-221-8226(代)
福岡支店	〒810 福岡市中央区天神4-2-20 ☎092-713-1251(代)
仙台支店	〒980 仙台市本町2-3-8 ☎022-227-8211(代)
札幌支店	〒060 札幌市中央区北三条西1-10 ☎011-241-3713(代)